STAR WARS

BATTLE OF HOTH

LIVRETO DE REGRAS

Boas-vindas à Batalha de Hoth, um jogo ágil de miniaturas. Você ficará no comando do impiedoso Império Galáctico ou ao lado dos corajosos Rebeldes?

Comece lendo esse livreto para aprender as regras do jogo (ou visite www.daysofwonder.com/battleofhoth/ para assistir ao tutorial em vídeo). Então, escolha qualquer uma das batalhas do livreto de cenários. Recomendamos começar pelo primeiro cenário e jogá-los na ordem apresentada, já que a complexidade dos cenários é crescente.

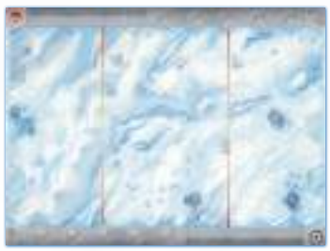
Depois disso, mergulhe no conflito entre a Aliança Rebelde e o Império Galáctico ao jogar as duas campanhas dinâmicas. Elas oferecem uma experiência mais imersiva, na qual as vitórias e derrotas modificam as próximas batalhas.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

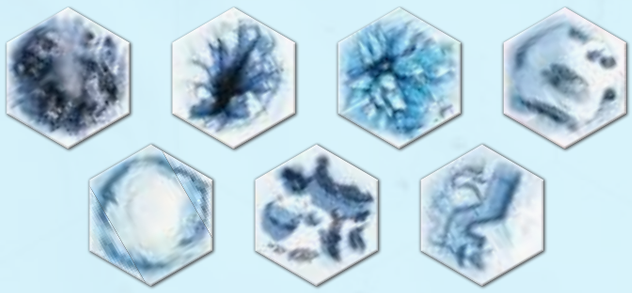
COMPONENTES

♦ **Tabuleiro de Batalha dupla-face**



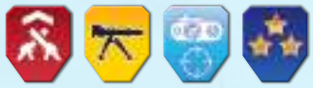
♦ **1 livreto de cenários**

♦ **Componentes cartonados, incluindo:**



19 hexágonos de terreno dupla-face

6 medalhas de vitória dupla-face



10 insígnias de Forças Especiais

3 peças estruturais dupla-face

♦ **Material da Campanha:**

10 cartas de Apoio

4 livretos de Campanha

♦ **1 conjunto de miniaturas do exército do Império Galáctico em cinza-escuro, contendo:**

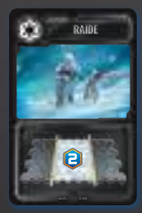
2 suportes de cartas

32 Snowtroopers

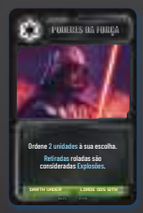
3 AT-ATs

4 Droides Sonda do Império

25 cartas de comando do Império Galáctico:



16 cartas padrão



9 cartas de Líder

♦ **1 conjunto de miniaturas cinza-claro das Forças da Aliança Rebelde, contendo:**

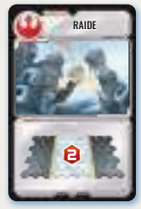
2 suportes de cartas

24 Troopers da Base Echo

9 Snowspeeders

2 Artilharias dos Rebeldes

25 cartas de comando da Aliança Rebelde:



16 cartas padrão

9 cartas de Líder

♦ **6 dados de ataque**

♦ **1 manual de regras**

♦ **3 fichas de resumo**

- 2 fichas de resumo das unidades
- 1 ficha de resumo de terreno

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1. Selecione uma batalha do livreto de cenários.
2. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
3. Coloque os hexágonos de terreno necessários, conforme indicado pelo cenário de batalha.
4. Posicione as miniaturas no tabuleiro, fazendo com que suas posições correspondam às do mapa de batalha do cenário.
   - As unidades de infantaria do Império contêm **4 miniaturas de Snowtroopers**
   - As unidades de veículo do Império contêm **1 miniatura de AT-AT**
   - As unidades especiais do Império contêm **2 miniaturas de Droides Sonda**
   - As unidades da infantaria dos Rebeldes contêm **3 miniaturas de Troopers da Base Echo**
   - As unidades de veículo dos Rebeldes contêm **3 miniaturas de Snowspeeders**
   - As unidades especiais dos Rebeldes contêm **1 miniatura de Artilharia dos Rebeldes**
5. Se qualquer regra especial do cenário exigir, adicione quaisquer insígnias de unidades especiais às unidades individuais e medalhas de vitória aos hexágonos de objetivo especificados no mapa.
6. Coloque a fichas de resumo ao lado do tabuleiro.
7. Monte os segmentos de suporte de cartas e coloque-os nas bordas do tabuleiro. Os suportes de cartas não são obrigatórios, mas são particularmente úteis em partidas entre equipes com vários jogadores de cada lado.
8. Escolha o lado de cada jogador e sente-se à frente do tabuleiro de acordo.
9. Cada jogador pega as 16 cartas de comando padrão do lado que ele representa (cada jogador pode escolher um líder e adicionar as 3 cartas de comando desse líder ao próprio baralho, se os jogadores concordarem) e embaralha bem seu respectivo baralho de cartas de comando. Em seguida, eles compram a quantidade de cartas de comando indicada nas notas do briefing do cenário. Cada jogador coloca essas cartas na própria mão ou suporte de cartas, mantendo-as escondidas do jogador adversário.
10. Cada jogador coloca o restante do baralho virado para baixo, próximo a si.
11. O jogador inicial, conforme indicado nas notas do briefing do cenário, joga sua primeira carta e realiza seu primeiro turno.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
IMPÉRIO GALÁCTICO
4
Comece com 4 cartas de comando
Você começa a partida
Vitória: Morte Súbita
• Objetivo de Morte Súbita:
se ambos os Geradores de Escudo forem destruídos, você vence a partida imediatamente. As unidades no tabuleiro podem atacar os Geradores de Escudo seguindo as regras normais. Eles são destruídos com uma rolagem de Explosão.
• Eliminar unidades dos Rebeldes não lhe concede medalhas de vitória.

OBJETIVO DO JOGO

Em geral, o objetivo do jogo é ser o primeiro a reivindicar um número definido de medalhas de vitória (geralmente de 4 a 5, dependendo das condições de vitória do cenário de batalha selecionado).

Em *Battle of Hoth*, uma medalha de vitória é conquistada cada vez que uma unidade inimiga é totalmente eliminada do campo de batalha. Cada medalha conquistada dessa forma é indicada colocando a última miniatura da unidade eliminada em um dos postos de medalhas disponíveis, localizados no canto inferior esquerdo de cada lado do tabuleiro.

Em alguns cenários, medalhas adicionais podem ser conquistadas no próprio tabuleiro, ao capturar e manter determinados hexágonos de terreno ou objetivos do campo de batalha.

Alguns cenários podem definir condições de vitória especiais, descritas na seção de regras especiais do cenário.

Campo de Batalha

As batalhas são disputadas em um tabuleiro de jogo hexagonal com 10 hexágonos de largura e 7 de profundidade. O campo de batalha é dividido em três seções por duas linhas pontilhadas vermelhas, o que dá a cada jogador um flanco esquerdo, um centro e um flanco direito. Quando uma linha pontilhada atravessa um hexágono, considera-se que esse hexágono faz parte tanto da seção de flanco quanto da seção central. Sempre que as regras fizerem referência aos hexágonos da "linha de base", esta é a fileira de hexágonos mais próxima ao jogador em questão.

TURNO DE JOGO

Cada cenário indica qual lado joga primeiro. Então os jogadores se alternam até que um deles alcance o número de medalhas de vitória indicado nas condições de vitória do cenário.

No seu turno, siga a sequência abaixo:

1 - **JOGUE UMA CARTA DE COMANDO** da sua mão, virada para cima.

2 - **ORDENE.** Anuncie todas as unidades às quais você pretende dar ordens dentro dos limites da carta de comando que acabou de ser jogada.

3 - **MOVA** as unidades ordenadas, uma de cada vez e na ordem que desejar.

4 - **ATAQUE** com uma unidade ordenada de cada vez, na ordem que desejar.

5 - **COMPRE** uma nova carta de comando.

1 Jogar uma Carta de Comando

As unidades só podem se mover e/ou atacar quando receberem uma ordem. As cartas de comando são usadas para dar ordens às suas tropas e/ou executar um comando especial.

No início do seu turno, jogue uma carta de comando da sua mão. Coloque-a virada para cima à sua frente e leia o que está escrito nela em voz alta.

Existem dois tipos de cartas de comando: **cartas de seção** e **cartas de tática**.

Cartas de Seção

As cartas de seção são usadas para ordenar unidades em uma ou várias seções específicas. Essas cartas indicam em qual seção ou seções do campo de batalha você pode ordenar unidades e quantas unidades você pode ordenar.

Cartas de Tática

As cartas de tática permitem que você faça movimentos especiais, ataque de uma maneira específica ou realize ações especiais, conforme explicado na carta.

> ***Observação:*** *em algumas cartas de comando, você verá a instrução*
>
> *"Se nenhuma unidade de infantaria/veículo (...) estiver sob seu comando, ordene uma unidade à sua escolha."*
>
> *Ao fazê-lo, a unidade escolhida não se beneficia dos bônus concedidos pela carta e é ordenada normalmente em qualquer lugar do tabuleiro.*

2 Ordenar Unidades

Depois de jogar uma carta de comando, anuncie quais unidades correspondentes você deseja ordenar.

Somente as unidades que receberem uma ordem poderão se mover, atacar ou realizar uma ação especial mais tarde no turno.

Unidades em um hexágono com uma linha pontilhada vermelha passando por ele podem ser ordenadas a partir de qualquer uma das seções que elas ocupam.

Você não pode dar mais de uma ordem a cada unidade. Se a carta de comando permitir que você emita mais ordens em uma determinada seção do campo de batalha do que a quantidade de unidades presentes nessa seção, essas ordens adicionais serão perdidas.

Se você não tiver nenhuma unidade na seção ou seções onde uma carta for jogada, simplesmente jogue a carta e compre uma nova, sem ordenar quaisquer unidades.

3 Mover Unidades

Movimentações são realizadas sucessivamente, uma unidade ordenada por vez, na sequência que preferir. Uma unidade pode se mover apenas uma vez por turno. Uma unidade ordenada não é obrigada a se mover.

O tipo da unidade ordenada determina quantos hexágonos ela pode se mover. Por exemplo, uma unidade de infantaria pode se mover 1 hexágono e ainda atacar no mesmo turno, ou se mover 2 hexágonos sem atacar. Uma unidade Snowspeeder pode se mover até 3 hexágonos e ainda atacar.

Os movimentos de todas as unidades estão detalhados no *Apêndice* 1, p. 8, e nas fichas de resumo das unidades.

- Você deve completar a movimentação de uma unidade antes de começar a de outra.
- Unidades ordenadas podem se mover de uma seção do campo de batalha para outra.
- Duas unidades não podem ocupar o mesmo hexágono. Ao realizar uma movimentação, uma unidade não pode passar por um hexágono ocupado por outra unidade.
- Você não pode separar miniaturas individuais de uma unidade; elas devem permanecer juntas e sempre se movem como um grupo.
- Unidades que sofreram baixas não podem ser combinadas com outras unidades.
- Alguns recursos de terreno afetam a movimentação e podem impedir que uma unidade se mova o total possível ou que ataque (veja o *Apêndice* 2, p. 10).
- As regras de movimentação de retirada variam ligeiramente da movimentação normal (consulte a seção sobre *Retirada*, p. 7).

4 Atacar

Quando todas as movimentações das unidades forem concluídas, os ataques são verificados e resolvidos sequencialmente, uma unidade ordenada por vez, na ordem que você desejar.

Para atacar uma unidade inimiga, você deve rolar um certo número de dados de ataque, dependendo do tipo de unidade que está atacando, da distância até a unidade inimiga alvejada e das proteções de terreno (consulte *Procedimento de Ataque* abaixo).

- Normalmente, uma unidade pode atacar apenas uma vez por turno.
- Uma unidade ordenada não é obrigada a atacar.
- Uma unidade não pode dividir seus dados de ataque entre diferentes alvos inimigos.
- O número de baixas sofridas por uma unidade não afeta o número de dados de ataque que ela rola ao atacar. Uma unidade com uma única miniatura restante mantém o mesmo poder de fogo que uma unidade com força total.
- Uma unidade adjacente a uma unidade inimiga está em **combate corpo a corpo**.

Procedimento de Ataque

1 - **Anuncie** a unidade ordenada que deseja usar para atacar e selecione o alvo.
   - **Verifique o alcance do ataque:** confirme que o alvo está dentro do alcance de ataque.
   - **Verifique a Linha de Visão:** certifique-se de que tem uma linha de visão desimpedida até o alvo.

No turno dela, a Aliança Rebelde joga uma carta de comando que permite que ela ordene 3 unidades na seção central. O jogador dos Rebeldes ordena essas 2 unidades de infantaria e 1 unidade Snowspeeder.

1 O jogador move a unidade de infantaria à esquerda por 1 hexágono para se aproximar da infantaria do Império no hexágono de rochas.

2 O jogador dos Rebeldes gostaria de mover a outra unidade de infantaria para o hexágono de trincheiras, mas como uma unidade não pode passar por outra, as trincheiras estão fora de alcance (3 hexágonos). Então ele move os Snowspeeders ordenados primeiro, usando seu movimento 0-3 para chegar o mais perto possível desta outra unidade da infantaria do Império.

3 O caminho agora está livre para a segunda infantaria: ela se move 2 hexágonos e para no hexágono de trincheiras. No entanto, ela não poderá atacar neste turno já que se moveu 2 hexágonos.

2 - **Conte o número de dados de ataque que serão rolados** com base no tipo de unidade com que você está atacando e a distância dela até o alvo.

3 - **Determine os modificadores do terreno,** se houver. Reduza o número de dados de ataque rolados conforme necessário.

4 - **Resolva o ataque:** role os dados de ataque e aplique os resultados obtidos.

Alcance do Ataque

O alcance de ataque de um tipo de unidade é calculado conforme o exemplo a seguir:

Este é o alcance do ataque da infantaria. Ele indica que uma unidade de infantaria pode atacar qualquer unidade inimiga a 3 ou menos hexágonos de distância. Uma unidade de infantaria rolará 3 dados ao atacar uma unidade inimiga em qualquer hexágono adjacente (combate corpo a corpo), 2 dados contra uma unidade inimiga a 2 hexágonos de distância e 1 dado contra uma unidade inimiga a 3 hexágonos de distância. Para esse tipo de unidade essa é a quantidade base de dados de ataque e ela é contabilizada em ordem decrescente de 3, 2, 1 à medida que você se afasta do hexágono da unidade atacante.

Todo os alcances das unidades estão detalhados no *Apêndice* 1, p. 8.

Na fase de ataque, entre as 3 unidades do exemplo anterior, 2 podem atacar. A unidade de infantaria à esquerda (alcance do ataque: 3/2/1) terá uma rolagem de dados base de 3 dados contra a infantaria inimiga nas rochas. O Snowspeeder (alcance do ataque: 4/2) rolará 4 dados. Como a infantaria dos Rebeldes no hexágono de trincheiras se moveu 2 hexágonos neste turno, ela não pode atacar.

Linha de Visão

Todas as unidades devem ter "linha de visão" para atacar um inimigo, o que significa que elas devem ser capazes de ver o alvo.

Imagine uma linha traçada do centro do hexágono da sua unidade atacante até o centro do hexágono que contém o alvo dela. A linha de visão é considerada bloqueada se qualquer hexágono que intercepte essa linha contiver uma obstrução. Obstruções incluem:

- Unidades (aliadas ou inimigas)
- Hexágonos de terreno e peças estruturais que bloqueiem a linha de visão (consulte os *Apêndices* 2 e 3, p. 10). Terreno nos mesmos hexágonos da unidade atacante e do alvo nunca bloqueia a linha de visão.

Observação: *Confira mais detalhes relativos à linha de visão no Apêndice 7 - Casos Específicos (p. 12).*

A linha de visão entre estas duas unidades está bloqueada pelo hexágono de rochas.

Modificadores de Terreno

Cada tipo de terreno e sua influência nos ataques está detalhado no *Apêndice* 2 (p. 10). Consulte essa seção ou a ficha de resumo correspondente e reduza o número de dados de ataque rolados considerando qualquer proteção que o terreno ofereça.

Esses modificadores podem ser proteções do terreno para a unidade **localizada nele**; por exemplo, uma unidade de infantaria que estiver atacando uma unidade inimiga em um hexágono de rochas rolará 1 dado a menos. Os modificadores também podem ser restrições de ataque, incluindo penalidades de ataque para a unidade **que estiver atacando a partir do** terreno; por exemplo, uma unidade de veículo que estiver atacando a partir de um hexágono de construção sofrerá uma penalidade de 2 dados.

A proteção do terreno e as penalidades de ataque do terreno são cumulativas.

Resolução de Ataques

Role os dados de ataque. Acertos são resolvidos primeiro, seguidos por quaisquer retiradas.

Acerto

A unidade atacante contabiliza 1 acerto para cada símbolo rolado nos dados que corresponda ao tipo de unidade alvejada. Cada Explosão rolada também conta como 1 acerto para todos os tipos de unidades.

Para cada acerto contabilizado, a unidade alvejada sofre uma baixa e tem 1 de suas miniaturas removida. Quando a última miniatura de uma unidade for removida, o jogador atacante a coloca em um dos Postos de Medalhas vazios do seu lado do tabuleiro.

Se o jogador atacante rolar mais acertos do que o número de miniaturas na unidade alvejada, esses acertos adicionais não têm efeito.

Ícone de Infantaria:
contabilize 1 acerto na infantaria
(Snowtrooper ou Trooper da Base Echo)

Ícone de Veículo:
contabilize 1 acerto em um veículo
(AT-AT ou Snowspeeder)

Ícone de Explosão:
contabilize 1 acerto em qualquer tipo de unidade:
infantaria, veículo ou especial

Ícone de X:
nenhum acerto, é considerado um erro

Qualquer dado que não corresponda ao tipo de unidade, uma Explosão ou uma Retirada também é considerado um erro.

Retirada

Ícone de Retirada: depois que todos os acertos forem resolvidos e as baixas removidas, as retiradas são resolvidas.

Para cada retirada rolada, a unidade alvejada deve se retirar, recuar, 1 hexágono: ela se move um hexágono na direção da própria à linha de base. Dois ícones de Retirada recuam a unidade dois hexágonos de distância, e assim por diante.

O jogador que controla a unidade decide para qual hexágono sua unidade irá se retirar, seguindo as seguintes regras:

- A menos que as regras especiais do cenário digam o contrário, uma unidade deve sempre se retirar em direção à linha de base do próprio controlador.
- O terreno não afeta as movimentações de retirada, portanto, uma unidade em retirada pode passar por rochas ou ruínas sem parar. No entanto, não é possível passar por um terreno intransponível, mesmo durante um movimento de retirada.
- Uma unidade não pode se retirar para, ou através de, um hexágono que já contenha outra unidade (aliada ou inimiga).
- Se uma unidade não puder se retirar ou for forçada a se retirar para além da borda do campo de batalha, ela sofrerá uma baixa para cada movimento de retirada que não puder ser concluído.
- Alguns tipos de terreno permitem que algumas unidades ignorem uma Retirada rolada contra elas.
- Você não pode "escolher" perder uma miniatura se houver um caminho aberto de retirada disponível que cumpra todos os ícones de Retirada que seu adversário rolou contra uma unidade.

5 Comprar uma Carta de Comando

Após resolver todos os acertos e retiradas, descarte a carta de comando jogada virada para cima, ao lado do seu baralho, e compre outra carta. Seu turno se encerra com esse momento.

Se o seu baralho de compra acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho de compra.

1 O jogador dos Rebeldes escolhe atacar primeiro com sua unidade de infantaria. Como o poder de fogo de uma unidade não é afetado pelas baixas que ela sofreu, essa unidade de infantaria atacará o hexágono adjacente com 3 dados. No entanto, a unidade do Império está em um hexágono de rochas, que concede proteção de 1 dado contra um ataque de infantaria. A unidade dos Rebeldes rola 2 dados e obtém um resultado de X e uma Explosão. Isso contabiliza 1 acerto, fazendo com que a unidade de infantaria do Império perca 1 miniatura. Como nenhuma Retirada foi rolada, não há retirada a ser aplicada. Esse ataque é resolvido, e o jogador dos Rebeldes pode prosseguir com o ataque da próxima unidade.

2 Os Snowspeeders rolam 4 dados contra esse inimigo adjacente. O jogador rolou 1 veículo, 2 infantarias e 1 ícone de retirada. O veículo é considerado um erro, e os símbolos de infantaria causam 1 baixa cada. 2 miniaturas são removidas da unidade de infantaria do Império.

3 Como 1 Retirada foi rolada, a unidade de infantaria de 2 miniaturas que sobreviveu deve recuar 1 hexágono em direção à linha de base do Império. O jogador do Império escolhe para qual hexágono sua unidade vai se retirar, e a fase de ataque termina.

APÊNDICE

1/ UNIDADES

Unidades Padrão

As unidades padrão seguem as regras descritas nas páginas anteriores, sendo que cada uma tem suas próprias regras exclusivas. Observe atentamente a recapitulação sobre unidades abaixo.

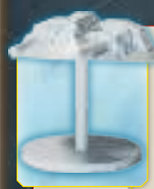
UNIDADES DA ALIANÇA REBELDE

UNIDADE TROOPER DA BASE ECHO
Tipo: infantaria

Quantidade de miniaturas • 3

Movimento • 0-1 hexágono e atacar, ou 2 hexágonos e não atacar

Ataque	Recebe acertos de
3 2 1	



SNOWSPEEDER
Tipo: veículo (voador)

Quantidade de miniaturas • 3

Movimento • 0-3 hexágonos. Pode se mover para hexágonos de fenda .

Ataque	Recebe acertos de
4 2	

UNIDADE DE ARTILHARIA REBELDE
Tipo: especial (artilharia)

Quantidade de miniaturas • 1

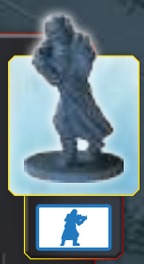
Movimento • não pode se mover

Ataque	Recebe acertos de
4 3 2 1	

• Unidades de Artilharia dos Rebeldes devem ignorar todas as Retiradas roladas contra elas

IMPORTANTE: Eliminar uma Unidade de Artilharia dos Rebeldes não concede uma medalha de vitória.

UNIDADES DO IMPÉRIO GALÁCTICO



UNIDADE SNOWTROOPER
Tipo: infantaria

Quantidade de miniaturas • 4

Movimento • 0-1 hexágono e atacar, ou 2 hexágonos e não atacar

Ataque	Recebe acertos de
3 2 1	

UNIDADE AT-AT
Tipo: veículo

Quantidade de miniaturas • 1

Movimento • 0-1 hexágono. Não pode se mover para hexágonos de crista.

Ataque	Recebe acertos de
3 3 3	

• dados que resultarem em acertos devem ser rerrolados para **uma rolagem de confirmação**: o AT-AT é eliminado se pelo menos 1 Explosão for rolada na rolagem de confirmação.

• Unidades AT-AT devem ignorar todas as Retiradas roladas contra elas

• Unidades AT-AT nunca se beneficiam das proteções de terreno

UNIDADE DROIDE SONDA DO IMPÉRIO
Tipo: especial (droide)

Quantidade de miniaturas • 2

Movimento • 0-2 hexágonos

Ataque	Recebe acertos de
2 1	

IMPORTANTE: Eliminar uma unidade Droide Sonda do Império não concede uma medalha de vitória.

Unidades de Forças Especiais

As unidades de Forças Especiais são identificadas no mapa de preparação do cenário e no tabuleiro com insígnias. Elas se comportam da mesma forma que as unidades padrão, com exceção dos recursos especiais descritos abaixo. Uma unidade não pode ter mais de uma insígnia de Forças Especiais.

Comando (infantaria)

Estas tropas especiais são altamente treinadas para operar em ambientes hostis e enfrentar forças inimigas em combate corpo a corpo.

Após resolver um ataque de combate corpo a corpo, se uma unidade de Comando ordenada tiver conseguido eliminar uma unidade inimiga ou forçá-la a se retirar, a unidade de Comando pode realizar um **avanço**: ela se move para o hexágono desocupado e ataca novamente.

- Uma unidade de Comando pode realizar apenas um avanço por turno.
- O ataque de avanço deve ser concluído antes que outra unidade possa atacar.
- As restrições de movimentação e de ataque para o terreno ainda se aplicam ao avanço. Por exemplo, uma unidade de Comando que realizar um avanço ao se mover para um hexágono de destroços desocupado não poderá atacar novamente.
- O ataque de avanço pode ter como alvo qualquer unidade inimiga ao alcance.

Batedor (infantaria)

Estas forças especiais podem dar uma vantagem de batalha significativa às unidades aliadas ao fornecer informações sobre as tropas inimigas.

Quando uma unidade de Batedores ocupar um hexágono de crista e tiver linha de visão (a qualquer distância) para uma unidade inimiga, qualquer outra unidade aliada que estiver atacando essa mesma unidade inimiga rola 1 dado extra.

Esquadrões de Elite (snowspeeder)

Os esquadrões Snowspeeder de Elite são formados pelos melhores pilotos da Rebelião.

As unidades Snowspeeders de Elite começam com 4 miniaturas por unidade.

E-Web (infantaria)

Posicionada

Em movimento

Este blaster pesado de repetição pode causar muito dano, mas os soldados precisam de tempo para prepará-lo após a movimentação...

- Unidades E-Web começam toda batalha com a insígnia com o lado "Posicionada" virado para cima.
- Depois que essa unidade for ordenada **e se mover**, coloque a insígnia com o lado "Em movimento" virado para cima.
- Depois que essa unidade for ordenada **e não se mover**, coloque a insígnia com o lado "Posicionada" virado para cima.

Uma unidade E-Web com a insígnia com o lado "Em movimento" para cima se comporta como uma unidade de infantaria padrão.

Uma unidade E-Web com a insígnia com o lado "Posicionada" para cima pode, sempre que atacar, rerrolar qualquer quantidade dos dados de ataque uma vez.

Tropas de Elite (infantaria)

Estas são tropas veteranas que aprenderam a importância da mobilidade durante a batalha.

Unidades de infantaria de Elite podem se mover 0-2 hexágonos e ainda atacar. No entanto, as restrições de movimentação e de ataque do terreno ainda se aplicam.

2/ TERRENO

Cristas

Movimentação • Unidades AT-AT não podem se mover para cristas. Não há restrições de movimentação para outras unidades.

Ataque • sem restrições.

Proteção • ao atacar uma unidade inimiga em uma crista, as unidades reduzem o número de dados de ataque rolados em 1, a menos que também estejam em uma crista.

Linha de Visão • cristas bloqueiam a linha de visão.

Especial • a linha de visão entre 2 unidades em cristas só é bloqueada por outras unidades que também estão em cristas e por seracs (veja *Apêndice* 7, p. 12).

Rochas

Movimentação • uma unidade que entrar em um hexágono de rochas deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno.

Ataque • uma unidade não pode atacar no turno em que se move para um hexágono de rochas.

Proteção • ao atacar uma unidade inimiga que está em um hexágono de rochas, as unidades especiais e de infantaria reduzem o número de dados de ataque rolados em 1, e os veículos reduzem o número de dados de ataque rolados em 2.

Linha de Visão • rochas bloqueiam a linha de visão.

Seracs

Movimentação • seracs são **sempre** terrenos intransponíveis.

Linha de Visão • seracs sempre bloqueiam a linha de visão.

Construções e Destroços

Movimentação • uma unidade que entrar em um hexágono de construção/destroços deverá parar e não poderá mais se mover naquele turno.

Ataque • uma unidade não pode atacar no turno em que se mover para um hexágono de construção/destroços. Uma unidade de veículo que estiver em um hexágono de construção/destroços deve reduzir o número dos dados de ataque que rolar em 2.

Proteção • ao atacar uma unidade inimiga que está em um hexágono de construção/destroços, as unidades especial e de infantaria reduzem o número de dados de ataque rolados em 1, e as unidades de veículo reduzem o número de dados de ataque rolados em 2.

Linha de Visão • construção/destroços bloqueiam a linha de visão.

Trincheiras

Movimentação • sem restrições.

Ataque • sem restrições.

Proteção • ao atacar uma unidade de infantaria em um hexágono de trincheiras, todas as unidades reduzem o número de dados de ataque rolados em 1. Além disso, uma unidade de infantaria em um hexágono de trincheiras pode ignorar 1 Retirada rolada contra ela. Outros tipos de unidades não recebem proteção.

Linha de Visão • trincheiras não bloqueiam a linha de visão.

Fendas

Movimentação • uma fenda é **sempre** um terreno intransponível, exceto para unidades *Voadoras*, como Snowspeeders.

Linha de Visão • uma fenda não bloqueia a linha de visão.

3/ ESTRUTURAS

As estruturas são peças de terreno colocadas no tabuleiro conforme indicado nos mapas de cenário. Elas podem ser atacadas e destruídas, mas **nunca são consideradas unidades**.

Gerador de Escudo/ Canhão de Íons

Movimentação • o Gerador de Escudo e o Canhão de Íons são sempre terrenos intransponíveis.

Proteção • o Gerador de Escudo e o Canhão de Íons se beneficiam da proteção do hexágono de terreno no qual estiverem.

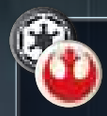
Linha de Visão • o Gerador de Escudo e o Canhão de Íons bloqueiam a linha de visão.

4/ OBJETIVOS

Os termos a seguir são usados para descrever algumas condições de vitória comuns em *Battle of Hoth* que permitem que os jogadores ganhem Medalhas de Vitória adicionais no mapa:

Objetivo de Medalha TEMPORÁRIA

Uma Medalha de Vitória neste hexágono de objetivo é capturada e mantida apenas enquanto uma unidade do lado apropriado mantiver o hexágono. Se a unidade deixar o hexágono por qualquer motivo (movimentação, retirada ou remoção), a Medalha é imediatamente perdida e colocada de volta na posição original.



Objetivo de Medalha PERMANENTE

A Medalha de Vitória neste hexágono de objetivo é mantida e conquistada permanentemente assim que uma unidade do lado apropriado entrar no hexágono. A Medalha não é devolvida nem colocada de volta em jogo, mesmo se a unidade deixar o hexágono posteriormente.

Objetivo de MORTE SÚBITA

Assim que o lado designado cumprir as condições de Morte Súbita estabelecidas, o cenário termina imediatamente e o jogador daquele lado vence.

5/ JOGANDO COM CARTAS DE LÍDER

Battle of Hoth vem com 6 conjuntos de Cartas de Líder: Darth Vader, Maximilian Veers e Firmus Piett para o Império, e Leia Organa, Luke Skywalker e Han Solo para a Aliança Rebelde.

Se quiser jogar *Battle of Hoth* com a ajuda de um Líder, cada jogador escolhe um Líder de seu lado e embaralha as 3 cartas correspondentes em seu baralho de comando. Essas cartas são todas cartas de tática e são jogadas como cartas padrão.

6/ MODO EM EQUIPE PARA 3 A 4 JOGADORES

Battle of Hoth oferece a possibilidade de uma equipe de dois jogadores jogar em um ou em ambos os lados. Siga os seguintes passos:

1- Formar Equipes

Forme duas equipes com até 2 jogadores cada; se você tiver 3 jogadores no total, uma equipe de 2 jogadores enfrentará um jogador solitário.

Em cada equipe de 2 jogadores, escolha uma pessoa para ser o primeiro jogador, que se sentará ao lado esquerdo da equipe. Cada jogador da equipe terá um segmento do suporte de cartas.

2- Preparação da Partida

Prepare o cenário como de costume. No entanto, no passo 9, siga o procedimento abaixo:

- **Para um jogador que esteja jogando sozinho,** siga as instruções padrão.
- **Para uma equipe de 2 jogadores**, embaralhe as cartas de comando do lado deles, em seguida distribua 8 cartas de comando viradas para baixo para cada um dos jogadores para formar seus baralhos pessoais. Em seguida, cada jogador da equipe compra a metade (arredondada para cima) da quantidade de cartas de comando indicada pelo cenário de seus respectivos meio-baralhos e as coloca na própria mão ou no suporte de cartas pessoal.
- **Ao jogar com líderes, cada** jogador em uma equipe adiciona as 3 cartas de um líder ao seu baralho pessoal **depois** que o baralho de cartas de comando do lado deles for dividido entre eles; um jogador que estiver sozinho adiciona as 3 cartas de comando de seu líder ao seu baralho antes de embaralhar e comprar como de costume.

3- Turno de Jogo

Durante a partida, os lados alternam os turnos, começando pelo lado indicado na preparação do cenário, independentemente da quantidade de jogadores em cada equipe. No entanto, dentro de uma equipe, os jogadores alternam turnos.

***Observação:** o jogador que está jogando no turno de uma equipe é o jogador ativo.*

Em uma partida com 4 jogadores, o primeiro jogador da equipe inicial jogará primeiro, seguido pelo primeiro jogador da outra equipe. Então, o segundo jogador da equipe inicial terá seu turno, seguido pelo segundo jogador da outra equipe.

Em uma partida com 3 jogadores, o jogador que estiver sozinho joga após cada jogador da equipe com 2 jogadores.

***Por exemplo:** em um cenário com um jogador individual do Império contra uma equipe de 2 jogadores dos Rebeldes, no qual a equipe dos Rebeldes começa, a sequência de jogo será a seguinte: O primeiro jogador dos Rebeldes - o jogador do Império que está sozinho - o segundo jogador dos Rebeldes - o jogador o Império que está sozinho, e assim por diante.*

As regras do turno se aplicam normalmente, com as seguintes exceções para equipes com 2 jogadores:

- O jogador ativo só pode jogar uma carta de comando da própria mão.
- No fim do turno do jogador ativo, a carta de comando que foi jogada neste turno é colocada em uma pilha de descarte pessoal e sua nova carta de comando deve ser comprada de seu baralho pessoal.
- Os jogadores da mesma equipe podem mostrar as cartas de comando um para o outro. Eles também podem discutir suas estratégias e planos para turnos futuros, mas devem fazer isso abertamente, de forma que a outra equipe os escute. O jogador ativo tem a palavra final sobre o que fazer no turno da equipe.
- Ao jogar a carta *Enviar a Tropa*: o jogador ativo pode descartar qualquer quantidade de cartas e comprar a mesma quantidade de cartas +1. Em seguida, o segundo jogador pode descartar qualquer quantidade de cartas de comando e comprar exatamente a mesma quantidade de cartas.

7/ CASOS ESPECÍFICOS

Linha de Visão ao longo das bordas dos hexágonos

Ao verificar a linha de visão entre duas unidades, a linha entre os centros dos hexágonos dessas unidades pode passar por um ou vários hexágonos que contenham obstruções, sem cruzá-los. Neste caso:

- A linha de visão não será bloqueada se as obstruções pelas quais a linha está passando estiverem em apenas um dos lados da linha (veja os casos 1 e 2 abaixo).
- A linha de visão será bloqueada se as obstruções pelas quais a linha está passando estiverem em ambos os lados da linha (veja o caso 3 abaixo).

Entre as 3 unidades de infantaria do Império ao seu Alcance de Ataque, esta Artilharia dos Rebeldes tem linha de visão para duas delas.

Caso 1: a linha de visão passa por apenas um hexágono de rochas, sem cruzá-lo, portanto, não está bloqueada.

Caso 2: a linha de visão passa por dois hexágonos com obstruções (uma unidade aliada e uma crista), mas, como elas estão do mesmo lado da linha, não bloqueiam a linha de visão.

Caso 3: a linha de visão passa por dois hexágonos com obstruções (rochas e uma crista), e esses hexágonos estão em ambos os lados da linha, bloqueando a linha de visão.

Linha de Visão e limites do campo de batalha

Meio-hexágonos ao longo da borda lateral do campo de batalha também bloqueiam a linha de visão.

A linha de visão entre essas duas unidades passa por dois hexágonos que contêm obstruções em ambos os lados da linha (borda do campo de batalha à esquerda, infantaria dos Rebeldes à direita). Portanto, a linha de visão está bloqueada.

Linha de Visão em Cristas

Para unidades posicionadas em cristas, as regras de linha de visão são ligeiramente modificadas. **Entre duas unidades que estão em cristas**, a linha de visão só é bloqueada por:

- outras unidades em cristas
- seracs

Entre duas unidades, incluindo apenas uma em uma crista, as regras de linha de visão se aplicam normalmente.

1 Entre a infantaria dos Rebeldes, que está em uma crista, e a infantaria do Império, que não está, as regras de linha de visão se aplicam normalmente e o hexágono de rochas bloqueia a linha de visão.

2 Depois que a infantaria do Império também se move para uma crista, a linha de visão não é mais bloqueada pelas rochas. Ela também não é bloqueada pela crista entre elas.

3 A linha de visão entre elas só seria bloqueada por hexágonos de seracs ou, como aqui, por unidades que também estão em uma crista.

Um jogo de Richard Borg and Adrien Martinot
Ilustrações - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti e Clément Masson

GALÁPAGOS
Tradução: Fernanda Rocha
Revisão: Camila Loricchio e Naomi Umezu
Gestão de Produto: Matheus Passeri

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder e a marca Days of Wonder são marcas registradas de Asmodee North America e Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Todos os direitos reservados.